

Handwritten letters in a decorative, stylized font, possibly representing the word "ARF".



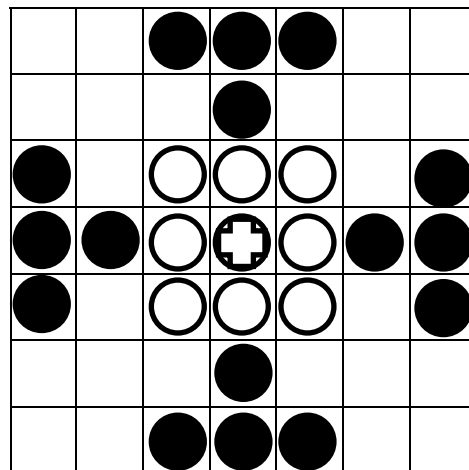
Laboratorididattici.jimdo.com

Trasfl

Un antico gioco danese

Contenuto della scatola:

- 1 plancia di gioco;
- 12 pedine nere
- 9 pedine bianche

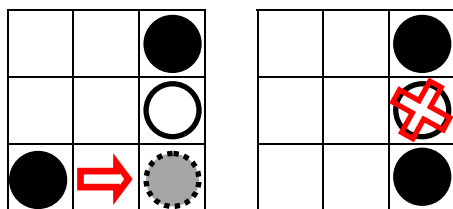


Scopo del gioco:

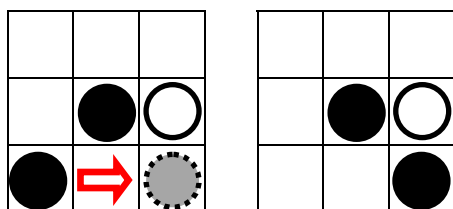
Il bianco deve portare il Re in uno degli angoli, il nero deve impedirlo. Questo può avvenire sia con l'eliminazione della pedina del Re, sia ottenendo la resa del giocatore bianco.

Come si gioca in 7 semplici regole:

- 1 La disposizione iniziale è quella mostrata dalla figura in alto.
- 2 Il primo a muovere è il bianco, entrambi i giocatori possono muovere un solo pezzo per turno.
- 3 I pezzi si muovono in verticale ed orizzontale senza limiti di movimento. Non possono scavalcare però le altre pedine.
- 4 Quando, a seguito di uno spostamento, chiudete una pedina nemica fra due vostre, la eliminate dal gioco.
- 5 Attenzione, questo avviene solo a seguito di uno spostamento. Se è l'avversario ad inserirsi fra due vostre pedine non verrà eliminato, occorre un vostro spostamento.
- 6 Il Re viene eliminato solo se accerchiato da tutti e 4 i lati.
- 7 Nessuna pedina nera può fermarsi sugli angoli.



Se il giocatore nero sposta la sua pedina vicino a quella bianca la elimina dal gioco



In questo caso invece la pedina bianca è salva, perché per essere mangiata deve essere accerchiata da due pedine nemiche che si trovano ai lati opposti